



FORMATION TEMPS REEL UNREAL ENGINE 5

Formation théorique, méthodologique et pratique

Objectifs de la formation

- Apprendre à se repérer dans Unreal et mieux comprendre la logique du logiciel.
- Comprendre la logique de shading dans unreal et pouvoir créer des matériaux simples et animables
- Pouvoir créer des environnements dans Unreal (sculpt, texture et scattering)
- Comprendre les bases du lighting dans Unreal
- Comment gérer son montage dans Unreal et ses animation de camera
- Comment animer dans Unreal
- Rendre sa sequence d'images dans Unreal et controller ses paramètres de rendu

Durée

35 heures / 5 jours

Profil des stagiaires

Freelance, Intermittents, demandeur d'emplois, Manager, Lead,
Notions de bases de la 3D (toutes expertises confondues)
Animateur, Réalisateur, Producteur, Généraliste, Environment artist, Character artist, Vehicul artist, layout artist, previz artist, Fx artist
Pas de connaissance dans l'outil temps réel pré-requise

Moyens pédagogiques

La formation est conçue autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires.

Elles s'appuie en particulier sur l'alternance d'aports théoriques et d'exercices pratiques et d'une découverte accompagnée du logiciel UNREAL avec une alternance d'exposés/ de démonstration

et de co-création/ exercices d'entraînement et de positionnement.

Moyens techniques

Salle formation entièrement équipée de matériel informatique et d'un vidéo projecteur

Programme

Approche globale d'Unreal autour de la previs

1/ Ecosysteme Unreal

Settings
Interface
Assets type
MarketPlace
Cvar
Data transfer
File structure

2/ Materials

material master
material instance
nodes
volume materials
decals materials
light function
post process material

3/ Environnent

Landscape
sculpt
paint
Foliage

4/ Lighting

lights
volume fog
GI
Reflection/refraction
Post process

5/ Level Sequencer

Editing
Camera
Level sequence structure for multiple users

6/ Animation

Animation
animation sequence
control rig
constraint
7/ Render
Movie render queue

render presets

Évaluation

Evaluation faite par le formateur sur la réalisation du projet «fil rouge» de la formation.

Formalisation

Une attestation de formation sera délivrée à l'issue de la formation.

Votre formateur

Alexandre Bretheau

Formateur certifié Unreal Authorized Instructor